LA STAMPA
Archivio Storico dal 1867

Tutto libri

Giochi

La pubblicità giocoliera

E' utile per i nostri giochi il recente libro di Mario Medici, La parola pubblicitaria *(Marsilio, pp. 178, L. 30.000).*

Il pokerissimo di quinta «Pillole Pink Per Persone Pallide» compare in Italia nel 1914; l'originale «Pilules Pink Pour Personnes Pâles» era già diffuso in Francia «intorno al 1890».

Si data al 1910 una pubblicità per il dentifricio Odol, testo di Giacomo Puccini (il musicista) che mette a partito uno schema di palindromo («lodo l'odol»), 6 schemi di parole sepolte con tmesi («Lo dolce licor, to lo dò la sera» ecc.), uno schema di parola sepolta senza tmesi («rodolfo»).

Si riporta il testo completo della campagna pubblicitaria del 1983 con parole-valigia nonsensiche del tipo «ippoguaro» (ippopotamo+giaguaro).

Si segue l'evoluzione degli slogan per confetture che approda nel 1952 a «come natura crea, Cirio conserva». Possiamo postillare che ce ne fu un adattamento politico («come natura crea dc conserva: liberi!»), ma è notevole come questo endecasillabo sia poker di C all'occhio, tris di C duri con un C dolce isolato secondo una schema K-K-C-K identico per esempio a quello dell'endecasillabo (meno buono) «che nel tuo campo ciascuno calpesta» (Pupini, Poesia in versi, 1932 pag. 233).

Collezionisti firmati

I collezionisti di biglietti da visita dividono i loro beni in due grandi sezioni: biglietti finti o umoristici (per esempio Gualtiero Schiaffino ne ha avuto fino al 1985 uno con la dicitura professionale «Intellettuale di sinistra»; oggi ne ha uno che recita «Amico di Umberto Eco»); biglietti autentici (la maggioranza, notevole quello che si qualifica «suonatore di basso tuba»). La collezione degli autentici confina con quella delle carte intestate. Ce n'è una che dice: «Ennio Peres — Giocologo».

Mentre raccomandiamo «giocologo» (in alternativa a «ludologo») a Cortellazzo, Sunguinetti e agli altri cacciatori di date per le «parole nuove» vogliamo dire che Ennio Peres è un serio professionista, rubrichista di giochi per «Paese Sera» e altre testate, autore di libri, traduzioni e prefazioni già segnalate in questa pagina.

Di suo esce ora nella collana «Libri di base» degli Editori Riuniti Giochi matematici *(pp. 155, L. 8500). Sono trucchi con le carte, coi bicchieri, con le monete, alcuni classici, altri inventati di fresco. Peres li insegna, e poi li spiega, accompagnando il lettore ai concetti di logaritmo, numerazione binaria, topologia e numerosi altri.*

Curiosità, cattive traduzioni e ricerche in biblioteca per i lettori

Il mercante in fiera sulle note di Mozart e l'uomo nero in motorino

Di storia dei giochi in Italia si sa così poco che basta aprire un libro a caso e si trovano notizie curiose, divertenti. (Lettore, non dire «notizie interessanti»: di queste cose non si interessa nessuno: sennò non sarebbe vero che di storia dei giochi in Italia si sa così poco). Due esempi.

In piedi e seduti, vecchio (1948) libro di Leo Longanesi. Nell'edizione Longanesi, 1980, pag. 153, per dare un'idea dell'Italia dell'anno 1935 dice: «Margherita Sarfatti vince il torneo di scopone a San Remo». Sullo scopone si hanno altre testimonianze di quegli anni, che lo elogiano come gioco «virile» e «italianissimo». A nessuno tra i nostri lettori, topi di biblioteca, vien voglia di andare a controllare sui giornali del tempo e di approfondire questo aspetto nella biografia della signora? Nata Grassini, Venezia 1882 - Cavallasca (Como) 1961.

Lettere (scelte) di Mozart, a cura di Elisa Ramucci, Guanda 1985 pag. 60. Alla sorella, 5 dicembre 1772: «Qui a Milano ho imparato un nuovo gioco che si chiama mercante in fiera: appena torno a casa ci giochiamo».

Questa è bella. *Il Dizionario etimologico della lingua italiana* di Cortelazzo-Zolli (Zanichelli) data «mercante in fiera» al 1857-58 (Nievo, *Confessioni di un italiano*). Un nostro lettore, Dino Silvestroni, ha scoperto (ne abbiamo dato notizia tempo fa) che nella *Bibliografia italiana di giuochi di carte* del Lensi era citato un *Trattato teorico-pratico dei giuochi tressette, écarté, mercante in fiera e giacchetto* stampato a Macerata nel 1832. Retrodatazione di un quarto di secolo. Ora con Mozart si andrebbe indietro di altri 60 anni.

Riflettete un momento: riportare il mercante in fiera al Norditalia, fine Settecento, andrebbe benissimo, perché il Nievo parla di mercante in fiera per le serate al Castello di Fratta dove è bambino Carlo Altoviti, che figura nato nel 1775.

Poi resterà un leggero dubbio: parlando di mercante in fiera, Mozart si riferiva proprio a quel gioco che giochiamo noi chiamandolo così? (Per il gioco registrato a Macerata nel 1832 nessun dubbio: Dino Silvestroni quel libro se l'è letto, e la descrizione corrisponde).

Ma prima ancora c'è un altro dubbio. A nessuno fra i nostri lettori, topi di biblioteca, vien voglia di andare a controllare sull'edizione tedesca dell'epistolario mozartiano quali precise parole stanno scritte là dove noi nella traduzione italiana leggiamo «mercante in fiera»?

Occhelle? diranno i nostri stupiti lettori. Ovvia! diranno le nostre stupende lettrici: perché far tanto il cacadubbi? (Sembra una brutta parola, ma c'è sullo Zingarelli).

Perché proprio il mercante in fiera l'abbiamo visto saltar fuori recentemente in una traduzione sbagliata. Il discorso si fa sempre più pedante, e temiamo che qualcuno interromperà la lettura di questa rubrica, ma aspettate un momento, si tratta di un libro giallo, *Peter Wimsey e il cadavere sconosciuto* di Dorothy L. Sayers, uscito come numero 500, copertina dorata, nei Classici del Giallo Mondadori. Dorothy L. Sayers è una grande giallista, pochissimo conosciuta da noi, ma stimata, in altri Paesi, più della Agatha Christie. Era tra l'altro una persona colta all'antica: fece una traduzione dell'*Inferno* e del *Purgatorio* di Dante di cui si dice un gran bene.

Allora, questo del *Cadavere sconosciuto* è un giallo del 1923 (titolo originale *Whose body?*). Ne abbiamo trovato una recente ristampa (New English Library 1982). A pag. 115 una duchessa svampita descrive un gioco infantile, senza dirne il nome. E' chiaro che si tratta di un gioco simile a quello dell'uomo nero. Questo gioco è diffuso in tutt'Italia, con vari nomi: ometto nero, omino nero, valletto nero, passa il fante, gobbo nero, gatto nero, donna nera, vecchia, vecchia strega, peppa, peppatencia. Il traduttore italiano avrebbe potuto

non usare nessun nome, come la duchessa svampita, invece un nome l'ha voluto usare, e non ha usato nessuno di questi: ha usato mercante in fiera (pag. 112). Sbaglio secco. Sbaglio doppio perché oltretutto il mercante in fiera è tipico gioco italiano che non s'è mai giocato nelle isole britanniche.

Per essere sicuri abbiamo scritto al massimo esperto di giochi di carte inglese, David Parlett. Ci ha confermato che il mercante in fiera è sconosciuto nelle sue isole, e che il gioco descritto da Dorothy appartiene alla famiglia dell'uomo nero, la famiglia (con varianti) di quello che in inglese si chiama *Old Maid*, in francese *Le vieux garçon*, in tedesco *Schwarzer Peter*.

Questi giochi si possono fare o con un mazzo di carte qualsiasi (così in Italia) o con mazzi speciali: così nella casa della duchessa svampita, e in altri luoghi. Vi facciamo vedere la riproduzione di un uomo nero che trovereste a Praga se non giraste sempre con le fette di salame sugli occhi: si chiama in ceco e in slovacco «Pietro nero» come in Germania e troviamo divertente che sia un idraulico in motorino con le mani nere-sporche (a Milano non è in gioco il Pietro bensì la Peppa, cioè la Giuseppina, e non la si definisce «nera» bensì «sporca», *lencia*).

Più precisamente forse riprende il discorso del nostro corrispondente inglese) il gioco tipo-uomonero che descrive la duchessa svampita si avvicina a un gioco chiamato *Pit*, pubblicato dalla Waddington, sul quale a sua volta si basò Bob Abbott per inventare il gioco chiamato *Babel*. Per fortuna, di Bob Abbott abbiamo parlato qualche settimana fa su questa pagina.

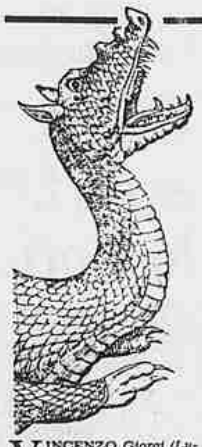
Secondo punto. La duchessa svampita nomina un altro gioco, o forse no, dicendo in modo sempre più svampito che forse si chiamava *Puss-in-the-corner*. E che gioco sarà stato nella mente svampita della duchessa? Non lo sappiamo e non è giusto chiedercelo: sappiamo, per curiosità, che oggi *Puss-in-the-corner* o *Puss-in-corner* è un solitario con le carte. Ma il traduttore italiano invece di sorvolare o di inventare qualcosa di generico, di anodino, sapete cosa scrive? Monopoli. Errore secco, anche perché non si può parlare in un romanzo inglese del 1923 di un gioco che sarà commercializzato in Usa dalla Parker, col nome Monopoly, nel 1935. Per fortuna, anche della storia del Monopoly-Monopoli abbiamo parlato più volte.

Una bella confusione, vero? Non è finita. Noi ci riferiamo alla più recente stesura del romanzo di Dorothy, che è del 1935, e reca alcune correzioni rispetto a quella del '23. I nostri lettori, topi di biblioteca, vorranno vedere se proprio in questa pagina ci fu qualche correzione?

La prossima volta parleremo di libri e di cattive tradizioni relative al backgammon. Intanto prepariamo il terreno accennando che il backgammon sta avendo una folata di popolarità perché tutti i giornali hanno pubblicato la notizia che a Milano, nei giorni scorsi, anzi nelle notti scorse, Frank Sinatra giocava continuamente a backgammon con Roger Moore. Il nostro giornale, nel supplemento del venerdì, «Tuttocome», ha avviato una rubrica di backgammon. A Milano, in un locale favorevole ai giochi, chiamato «Ore felici», si svolgerà dal 23 al 25 novembre un torneo di backgammon (iscrizioni in via Gigante 2, angolo piazza Selinunte).

Preparatevi. Da qui a sabato prossimo, giocate a backgammon pensando a Frank Sinatra. Oppure giocate a mercante in fiera pensando a Mozart. Oppure giocate all'uomo nero pensando a Dorothy Sayers. Oppure giocate a scopone pensando a Margherita Sarfatti. Ce n'è per tutti i gusti.

Giampaolo Dossena



I dadi del drago

Qualcuno sarà rimasto un po' sconcertato, forse, da quel gioco: non era un gioco difficile, ma era strano, inconsueto, inaudito. Ebbene sì. Abbiamo voluto provare a essere tra i primissimi a proporre un racconto-gioco, fratello dei libro-giochi su cui abbiamo speso qualche discorso di anticipazione mesi fa. Ora possiamo confermare che la Mondadori uscirà a febbraio con una intera collana di libro-giochi, chiamata «Scegli la tua avventura». E sin d'ora Longanesi pubblica Giocare a dadi col drago - Introduzione ai giochi di ruolo *(pagg. 222, lire 23.000).*

Questa traduzione italiana del manuale ormai classico di Ian Livingstone (pubblicato in lingua inglese quattro anni fa) è corredata di note a cura di vari esperti italiani. Vi si spiega fra l'altro quel che nemmeno Livingstone poteva sapere quattro anni fa: che dai «giochi di ruolo» come Dungeons and Dragons *sarebbero nati appunto i libro-giochi e i racconto-giochi.*

E lui, il gioco di Dungeons and Dragons, *da dove nasce? Quando lo intervistammo a Norimberga, il padre di D&D (questa è l'abbreviazione corrente), Gary Gygax, non volle raccontarci nulla di più di una storia famigliare: suo padre, prima di emigrare in Usa negli Anni 30, aveva fatto in tempo ad essere un contadino della Svizzera interna, a permearsi di fiabe, e a conservarne il gusto fino a poterlo trasmettere ai figli.*

Il fiabesco di D&D è anteriore al fiabesco di un Tolkien. Ma ora una lettrice proprio svizzera, Adele Viviani (Lugano) ci chiede se all'origine dei meccanismi di D&D non ci possa essere quel gioco che viene descritto nel 12° capitolo di Piccole donne *della Alcott. La traduzione italiana che abbiamo sottomano lo chiama «tiritera», il testo inglese dice «rimgarole». Adele Viviani lo chiamava «adesso continua tu», e ci dice che lo si giocava davvero, in Svizzera.*

Se volete sapere com'è questo gioco andatevi a leggere Piccole donne *come abbiamo fatto noi (o andatevelo a ri-leggere...). Diteci piuttosto: l'avete mai giocato? che ve ne pare? si potrebbe giocare ancor oggi? e ci sembra o no che abbia qualche punto di contatto coi meccanismi di D&D?* **g. d.**

La soluzione

Le grandi battaglie

Pubblichiamo la soluzione del gioco «Le grandi battaglie», a cura di Maria Stella Sernas, apparso sull'ultimo Tuttolibri:

1) Battaglia di Lepanto (1571). Vittoria degli spagnoli, al comando di Don Giovanni d'Austria, sui Turchi. Solimano II perde la supremazia navale sul Mediterraneo.

2) Battaglia di El Alamein (23/10/1942). Protagonisti il maresciallo Rommel e il generale Montgomery. La «volpe del deserto» deve ritirare le sue forze dall'Egitto e dalla Cirenaica.

3) Battaglia di Poitiers (732). Carlo Martello contro Abd ar Rahman. Vittorioso sugli arabi, grazie alla solidità della fanteria, spartirà il regno fra i suoi tre figli, educati nel monastero di St-Denis.

4) Battaglia di Poltava (1709). Carlo XII di Svezia contro Pietro I di Russia. La Svezia viene sostituita nel ruolo di grande potenza baltica.

5) Battaglia navale di Lissa (20 luglio 1866). Sconfitta di Persano da parte di Tegethoff. In seguito all'armistizio di Cormons, il 12 agosto dello stesso anno Garibaldi, vittorioso a Bezzecca, costretto a evacuare il Trentino, risponde: «Obbedisco».

6) Battaglia di Zama (202 a.C.). Scipione sconfigge definitivamente Annibale. Il perdente fugge ad Adrumeto.

7) Battaglia della Montagna Bianca (1620). Massimiliano I di Baviera contro i Boeri. Il «re d'inverno», Federico del Palatinato, fugge in Olanda.

8) Battaglia di Stalingrado (16/9/1942-31/1/1943). Russi contro tedeschi. La controffensiva sul Don si conclude con la capitolazione del generale von Paulus.

9) Battaglia di Pavia (1525). Francesco I di Francia è sconfitto dagli spagnoli guidati da Ferrante d'Avalos. Il vinto tenuto prigioniero è costretto a rinunciare a Milano, Napoli e la Borgogna.

10) Battaglia di Anzio (31 a.C.). Agrippa sbaraglia la flotta di Cleopatra. Ottaviano ritorna a Roma dove celebra il suo trionfo.

Le mostre d'arte

Il video nuovo artista

La prossima settimana a Camerino, nel Palazzo Ducale e nella sua antica Università, la quarta edizione del Festival Arte Elettronica. Comprende un fitto programma di spettacoli, dimostrazioni e colloqui dedicati alle nuove immagini tecnologiche — dalla video-arte alla computer-art — insieme a settori collaterali riguardanti le loro utilizzazioni pratiche in diversi campi, come ad esempio la didattica e i cosiddetti (parola orrenda) «giacimenti culturali».

Quest'anno si è puntato a internazionalizzare la manifestazione, fermo restando, come precipua caratteristica rispetto a festival similari, un certo rilievo allo studio e alla riflessione. Vale a dire un accentuato interesse per l'approfondimento teorico di quella che ormai viene universalmente chiamata la «cultura elettronica». Animatore principale, il critico d'arte Vittorio Fagone, considerato il maggiore esperto italiano di queste forme artistiche, nominato di recente presidente dell'Aivac (Association international pour le video dans les arts et la culture), consociata dell'Unesco.

Un appuntamento importante, tenuto conto delle trasformazioni che l'elettronica sta determinando, a ritmi accelerati, in molte attività umane. E specie ricordando come l'arte è sempre stata una spia delle tendenze generali del proprio tempo, sia come sua punta avanzata che come segnale di opportune correzioni di rotta.

Non è qui possibile neppure accennare ai molteplici problemi estetico-artistici aperti da questi nuovi strumenti. Sono ancora troppo complessi e confusi e le discussioni, oltre tutto, finora circoscritte a piccoli gruppi il cui linguaggio spesso è da iniziati. Ma sarà opportuno tener presente che ormai tutto corre assai velocemente e le nuove generazioni avanzano con prepotente baldanza, forti di una «cultura elettronica» che (osservando come maneggiano, fin dalla più tenera età, tastiere e pulsanti) verrebbe voglia di definire: innata.

Di tale velocità di propagazione è facile accorgersi osservando come stanno rapidamente mutando gli spettacoli, le scenografie e le sigle in televisione, nel cinema e nelle sale teatrali, soprattutto d'avanguardia. Dice Fagone negli «atti» del Festival di Camerino dello scorso anno, usciti proprio in questi giorni, che *«il sogno wagneriano di un'arte totale in cui musica e arte visiva, teatro e danza, tempo spazio e suono, vivono un'unica sinestetica realtà»* sembra — come non mai — possibile e prossimo.

Mentre la «pittura a mano» appare in crisi, non per i suoi temi e le sue poetiche, bensì per oggettiva inadeguatezza alle richieste, specie del pubblico giovane. Il quale — lo si voglia o no — è ammaliato dalla «Nuova Babilonia». Da qui la necessità di studiarne le ragioni, sviluppare indagini e sperimentazioni, in breve, prestare attenzione a questo fenomeno.

Francesco Vincitorio

D'Annunzio, esteta allo specchio

Gabriele d'Annunzio

IL rapporto fra d'Annunzio e le arti figurative in un'antologia di scritti scelti sui pittori contemporanei, recensioni, appunti del poeta «imaginifico» che costantemente confronta la propria con l'altrui arte: «Pagine sull'arte» a cura di Stefano Fugazza con introduzione di Pietro Gibellini (Electa, nella collana «Le affinità elettive», pp. 122, sip).

In effetti, non si tratta tanto di una storia dell'arte attraverso d'Annunzio: non si arriva certo a comprendere più a fondo Félicien Rops o il gusto primo '900 per le giapponeserie e il modernismo leggendo i suoi appunti, che mancano spesso di sistematicità e di oggettivo fondamento critico. Piuttosto l'insieme dei testi di argomento artistico permette di meglio capire lo scrittore stesso che in essi riflette la propria estetica, il personale concetto di critica formale sempre volto a cercare, mediante la prosa lirica che gli è peculiare, ardite, contraddittorie, segrete analogie fra le arti.

Al tempo stesso, queste pagine, dalle prime degli anni '80 a quelle dei primi del '900, che il curatore ha diviso in quattro sezioni intervallate dagli scritti dedicati al rapporto di d'Annunzio con Michetti e con De Carolis, sono lo specchio palese di quel clima culturale a cavallo fra i due secoli che vide coesistere, fra contraddizioni e ambiguità, da un lato le esigenze delle poetiche naturalistiche, dall'altro le prime suggestioni simboliste, i trasalimenti del cuore per il sogno e il mistero.

m. d. c.

Venezia

Canaletto e Visentini — *Presentata quest'estate al Castello di Gorizia, vuol mettere in luce i loro stretti rapporti, mediante la serie completa delle incisioni del primo e quelle del secondo, tratte dai dipinti del Canaletto. A complemento, molti dipinti, rami e incisioni autonome del Visentini, a riprova della sua importanza nel '700 veneziano. A Ca' Pesaro, fino al 6 gennaio.*

Louis Sutter: «Catastrophe», part.

Milano

Il Chiarismo — *A Palazzo Bagatti-Valsecchi, quegli artisti che in Lombardia, negli Anni Venti e Trenta, in opposizione al Novecento, operarono in un'area meno retorica e più dimessa, che fu poi denominata «Il Chiarismo lombardo». Fra essi: Del Bon, Lilloni, De Rocchi, De Amicis e Spilimbergo. Catalogo Vangelista con scritti di Renzo Margonari e Renzo Modesti. Fino al 16 novembre.*

Siena

Sassetta — *A Palazzo Chigi Saracini, la prima di una serie di mostre dedicate all'omonima collezione, acquistata parecchi anni fa dal Monte dei Paschi. Sono esposte 22 opere fra cui famosi dipinti del Sassetta e di altri pittori toscani tra il XIII e il XV sec. come il Maestro di Tressa, Margaritone d'Arezzo e il Traini. Fino al 30 novembre.*

Modena

Mattia Moreni — *Tramite 20 dipinti — da «L'urlo del Sole» del 1954 a «Tetto di baracca» del 1964 — un decennio di attività di uno dei protagonisti della stagione informale, capace, come scrisse Restany, «di una specie d'immensa speranza che fa sì che la catastrofe del mondo che predice e aspetta diventa cultura». Da domani alla palazzina dei Giardini Pubblici.*

Bologna

Mario Nigro — *Nella nuova sede della Galleria Spazia, una dozzina di grandi tele, datate dal 1948 al 1986, di una delle maggiori personalità dell'astrattismo italiano che, con straordinaria coerenza e determinazione, ha svolto una difficile ricerca, tesa verso l'essenziale, anzi l'assoluto. Curatore Giovanni Maria Accame. Da oggi.*

Torino

Fillia — *Per ricordare il cinquantenario della scomparsa, alla Galleria Narciso, oltre 50 tra olii, tempere, disegni e mobili di una delle figure principali del Secondo Futurismo, morto nel 1936 a soli 32 anni. Su di lui, di recente, un'eccellente monografia a cura di Silvia Evangelisti, intitolata «Fillia e l'avanguardia futurista negli anni del fascismo», edita da A. Mondadori/Daverio. Dal 17 ottobre.*

Genova

Louis Soutter — *All'Accademia Ligustica, dopo essere stata presentata in luglio a Villa Faraldi, una mostra di un artista svizzero, morto nel 1942 a 70 anni, antesignano, come sottolinea Gianfranco Bruno nel quaderno-catalogo, di una pittura di «essenzialità primaria». Fino al 10 novembre.*

Vicenza

Renzo Piano — *Una «mostra di lavoro» di un celebre architetto genovese proprio nella Basilica palladiana che, secondo un suo progetto «quasi invisibile», dovrebbe essere trasformata in centro culturale. In pratica il riassunto di un ventennio di sue realizzazioni: dal Beaubourg di Parigi al Museo di Houston. Dal 18 ottobre.*

Roma

Mosaici minuti — *Nel Braccio di Carlo Magno, oltre 200 lavori di grandi e piccole dimensioni, in mosaico minuto (dai tavoli alle tabacchiere), prestati da importanti collezioni come l'Ermitage di Leningrado e la Gilbert di Los Angeles, per documentare una produzione ancora poco studiata, che tra la fine del '700 e l'800 conobbe grande diffusione e prestigio. Fino al 30 novembre.*

Tutto libri LA STAMPA Concorso di Cultura Lessicale

Se non volete perdere un'indimenticabile vacanza Ceitur a Guadalupa e altri 99 premi intelligenti come Il Nuovo Atlante Zanichelli affrettatevi a spedire i tagliandi del Concorso Tuttolibri.

Cosa state aspettando? Aiutate la fortuna partecipando di più: moltiplicate le vostre chances inviando tutti i tagliandi possibili, compreso quello pubblicato in questo annuncio. Vi ricordiamo che sono in gioco un'appassionante vacanza Ceitur di 8 giorni per 2 persone all'isola di Guadalupa nei Caraibi, oltre a 99 premi intelligenti come **Il Nuovo Atlante Zanichelli**, **Il Nuovo Zingarelli**, **Il Nuovo Ragazzini** e **Il Nuovo Boch**. Tutti i tagliandi dovranno pervenire a: La Stampa - Promozione, Marketing e Pubblicità - Concorso Tuttolibri - via Marenco 32, 10126 Torino, entro le ore 24 del 29/11/1986.

1° Gioco. La parola cercata è: _____

2° Gioco. Una delle parole cercate è: _____

3° Gioco. Una delle parole cercate è: _____

4° Gioco. Una delle parole cercate è: _____

Nome _____
Cognome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____

Parola di Zanichelli